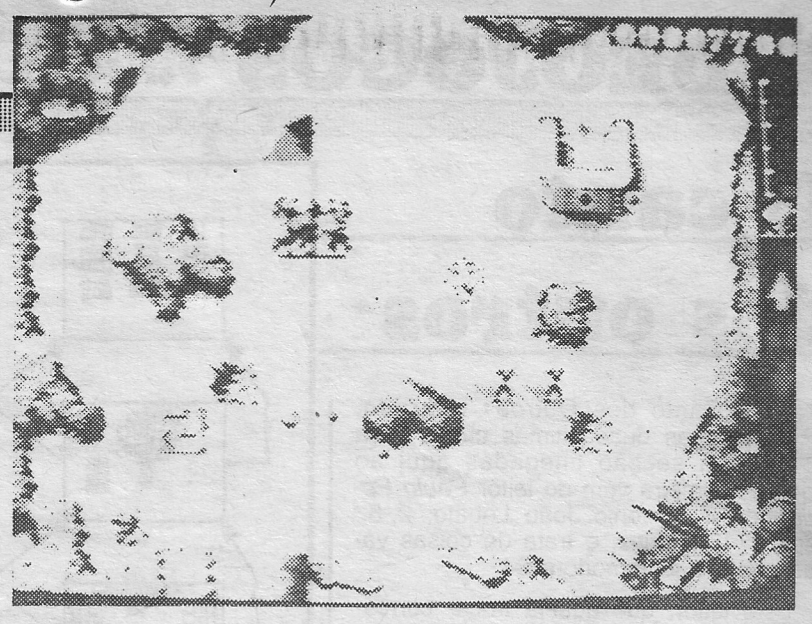
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

ORIGINALIDADE SURGE EM JOGO DE «PINBALL»



TÍTULO: «Score 3020»
MÁQUINA: Spectrum

ENQUANTO se aguarda que *Time Scanner*, um «flipper» que promete, chegue por aí, os mais apressados podem divertir-se com *Score 3020*, versão da Toposoft do trivial jogo de arcada. Uma versão com retoques, é bom que se diga.

Reconhecida internacionalmente pela qualidade e originalidade de alguns dos seus produtos, a Toposoft, editora espanhola responsável por coisas como *Wells Fargo* e *Chicago 30* só para citar alguns, apostou, ao criar *Score 3020*, em introduzir algo de novo no mercado. E conseguiu-o.

Em *Advanced Pinball Simulator*, já aqui referido, a Codemasters trouxe-nos uma história a servir de base a um vulgar jogo de «flippers». Era diverso mas a base era ainda a mesma. Um tabuleiro, no Spectrum em versão menos rectangular devido ao formato do «écran», onde uma bola saltava, marcando pontos, impelida por dois «tacos» movidos pelo jogador, servia de cenário a uma história de feiticeiros e poções mágicas.

Em *Score 3020* a Toposoft alargou o campo de acção do jogador, ao dar-lhe não um mas vários quadros onde a acção se desenrola. Algo que não parece evidente logo que o jogo começa mas que o jogador cedo descobre, ao ver a bola desaparecer por uma das aberturas na floresta.

O cenário é bélico. Canhões, ninhos de metralhadoras, aviões, blindados, comboios, casamatas e outros edifícios não identificados compõem o quadro desenhado pela Toposoft para o desentolar da acção. É no meio de toda esta balbúrdia que o jogador deve mover-se, usando os tacos no fundo do «écran» para propulsionar a bola de forma a obter uma pontuação cada vez melhor.

A «limpeza» de cada quadro é dificultada pelo posicionamento de alguns dos obstáculos que impedem o percurso rectilíneo da bola desde o taco até ao alvo. E, para dificultar ainda mais a resolução do todo, os programadores definiram um tempo-limite para a permanência em cada quadro. Quando este está prestes a esgotar-se um avisador sonoro sinaliza a urgência de uma retirada estratégica. Algo que nem sempre é fácil de conseguir a tempo e horas. O adeus a uma vida/bola é o significado.

Para orientar o jogador no abandono de um quadro há um indicador no lado direito do «écran» onde quatro setas se inscrevem. As iluminadas (mais claro) indicam as saídas possíveis de cada cenário.

Destruir o máximo de equipamentos em cada quadro é a missão do jogador. Uma destruição que obriga a variedade de tácticas e que promete, a quem conseguir não perder vidas, horas e horas de divertimento.

Mover a bola é tarefa relativamente fácil a que os apaixonados do «clipper» não serão alheios. Embora, como é óbvio, em *Score 3020* não haja todo aquele barulho metálico e os «beep--boops» das versões de arcada. Em *Score 3020*, diferentemente dos jogos originais, é possível também deixar a bola escapar por entre os tacos para fugir a um quadro onde o tempo se esgota. Este processo, porém, nem sempre é seguro, pelo que um mapa de todos os quadros com as saídas que não complicam o jogo é uma aposta interessante.

Conceito original na transposição para o Spectrum do velhinho jogo de «pinball» que os The Who imortalizaram em *Pinball Wizzard, Score 3020* teve no comando das operações Eugénio Barahona, programador ao serviço da editora. Os gráficos foram entregues a Ricardo Cancho, com Gominolas (ele de novo), a responsabilizar-se por uma composição musical digna de máquina de arcada. Os efeitos sonoros, necessários num jogo deste género, são da autoria de Rafael Gomez, que completa este quarteto de sucesso.

Os gráficos de *Score 3020* são interessantes, saltando sem confusões na monocromia reinante (e necessária). Exemplar, no entanto, é o «écran» de abertura do jogo, por certo um dos mais bem conseguidos trabalhos gráficos dos últimos tempos. Decididamente, os espanhóis andam a baralhar e a dar cartas com classe.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Obrigatório

FUTEBOL NA RUA DÁ PALAVRÃO E TAREIA

TÍTULO: «Street Gang Football»
MÁQUINA: Spectrum

STREET – GANG FOOTBALL, edição da Codemaster (outra vez eles) para o Spectrum, renova as apostas já feitas pela editora em *4 Soccer Simulators*, ao trazer o futebol para os micros. Um quinteto futebolístico que uma análise cuidada revelará ser muito, muito semelhante. Mas como ele parece haver clientes para tudo, eis que a Codemasters não desistiu.

O «écran» inicial (de que se mostra foto, o jogo, lá dentro, é igual aos anteriores, tira e põe qualquer *pixel*) revela que este vai ser um jogo renhido. De facto, com *punks* e outros espécimes estranhos à solta, o futebol pode tornar-se algo violento. Felizmente que é só (neste caso) no Spectrum.

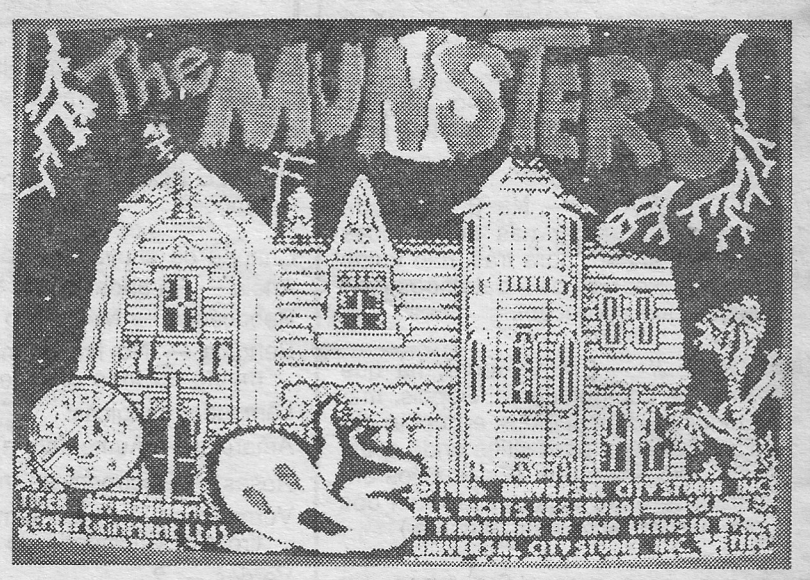
O «menu» de abertura é um primor informativo, algo a que a Codemasters se tem atido e que é meritório. Depois de feita a selecção da forma de controlo, é tempo de entrar em campo, neste caso na rua, dado que a partida é jogada no meio da dita, com carros, sarjetas, postes, muros e outros acidentes de percurso pouco propícios a um bom relvado.

Um círculo sobre o futebolista sob controlo do jogador é indicação suficiente para saber quem faz o quê. Simples e eficaz. Regras, não as há. Quando há dúvidas sobre a validade de alguma marcação, tudo é resolvido com um verdadeiro arrarial de pancada, muito pó e gritos que o Spectrum, na sua humildade de 48 K bem limitado, reproduz com suficiência.

Claro, as coisas podem tornar-se algo confusas neste *Street Gang Football*, mas se isso sucede na vida real por que carga de água não havia de acontecer numa simulação, ainda por cima monocromática, sem a tal «cor da vida»?

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A comprar (apesar de igual aos restantes)

FAMÍLIA DE MONSTROS NÃO LHE METE MEDO



TÍTULO: «The Munsters»
MÁQUINA: Spectrum

A família monstrinho parece ser agregado familiar de sucesso fora das fronteiras nacionais, mas por cá ficamo-nos todos na santa ignorância, o que talvez seja salvação, dado que o jogo que traz para o micro tão peculiar grupo não parece ser tão interesante como a editora responsável pela edição, a Again Again, nos quer fazer crer. De qualquer modo, *The Munsters* está por aí...

Para quem está mesmo perdido nesta história de tão monstruosa família, a indicação de que *Herman* é uma versão caseira do monstro de *Frankenstein*. *Lilly*, a esposa, é filha de um vampiro com a herança que tal posição assegura. Mesmo o avô já era dado a essas consanguinidades. *Eddie*, filho de Lilly, diz-se que é tarado, fruto de ser da família. Pronto 'stamos (quase) apresentados...

Em *Munsters*, quando tudo começa, há que controlar Lilly, perdida num casarão algo complicado, apressada em sair, mas necessitando de alguns objectos que parecem demasiadamente bem guardados. Lilly tem que se haver com fantasmas e ouros «cataplasmas», algo que é monstruosamente difícil, mesmo para uma heroína tão «monstrinha».

Lilly deve acumular poder, o que só conseguirá recolhendo alguns objectos. Para os mais desajeitados aqui ficam as pistas para este primeiro bloco do jogo.

Começando nas escadas, há que subi-las, liquidar as criaturas até que a garrafa de feitiços fique cheia, recolher a almofada e matar a bruxa na mesma sala. Se conseguiu, nada como tentar chegar até à cruz. Evite, porém, seguir para o interior do cemitério. Recarregue as baterias da magia. Apanhe a garrafa. Mate as bruxas, recolha a garrafa e a chave. A bruxa ao cimo das escadas está mesmo a pedir um abalo. Dê-lhe essa graça...

Desça as escadas, mate todas as bruxas que encontrar, fique com a bola e a luva. Volte atrás e maye o «zombie» que está de guarda. Apanhe o livro e mate alguns «zombies» no caminho de volta. Herman estará por perto.

Herman e o avô ocupam a segunda parte do jogo. Só com eles vai ser possível ir mais adiante em busca de Marilyn, a única pessoa normal de toda a família (só agora é que falamos dela) e a que dá origem a toda a história. Marilyn foi raptada e há que salvá-la.

Os dois vão ter que encontrar Eddie, que está, sabe-se, no fim do segundo nível. Daí para a frente (não há *dicas* para esta secção) há ainda que dar umas voltas de carro, com «zombies» na beira da estrada, tudo para chegar ao castelo onde Marilyn está em cativeiro.

No castelo temos um quase «tiro neles» com muitas portas e perigos. Ideal para nevosos do dedo de FIRE. Embora se suponha que mesmo esses vão desistir de *The Munsters* bem antes deste quarto e derradeiro nível. Tudo por causa da excessiva dificuldade do jogo, que, logo no nível de Lilly, é de arrepiar os cabelos.

Os gráficos são agradáceis se bem que nada do outro mundo (algo que seria de esperar num jogo que trata de sobrenatural), o movimento é regular, o «écran» de abertura (que se mostra aqui, que nos desculpem os amantes de «écrans» de acção) um mimo. Apesar de tudo isto, supõe-se que *The Munsters* só interessará, verdadeiramente, a quem conhece a série (datada de 1964 e agora em reposição em Inglaterra), não perde um episódio e acha que os monstros são monstruosamente divertidos. Brrgghhh...

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Veja antes de comprar. Se tiver medo desista...

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

O canto dos outros

UM «Canto dos Outros» reduzido, com as duas últimas cartas para esta secção chegadas aqui ao Poço. A primeira vem do leitor *Paulo Pereira*, da P. António João Lobato, 2.-3.º esq., 2745 Queluz, e trata de coisas várias sobre o Commodore 64.

Este leitor, que deseja trocar correspondência com outros possuidores do Commie, enviou também um diagrama do jogo *Arkanoid* (C-64), que se espera seja útil aos restantes leitores possuidores da máquina.

Aqui no Poço, enquanto se aguarda que mais coisas para o espaço reservado a outras máquinas cheguem, a indicação, para o Paulo (e restantes leitores, leiam a carta dele já de seguida) de que não há qualquer intenção de menosprezar as qualidades do C-64. Simplesmente, o Spectrum é o computador mais vendido em Portugal. E não só. Mas vamos à carta do Paulo:

«Desde há muito tempo tenho acompanhado a sua rubrica semanal em "A Capital", inclusive já enviei material na altura em que possuía um ZX Spectrum.

«Há já uns bons meses decidi adquirir um CBM 64, com o qual, a princípio, me entusiasmei, mas que, com o decorrer dos tempos, me deparei com enormes defeitos, tanto a nível dos jogos (e utilitários) como dos programas que sempre tentei fazer.

«Bem, mas vamos ao que interessa; apesar do que já referi atrás, tenho-me mantido com o Commie e tenho reparado que ele está muito esquecido aí para os lados do Poço. Será que é porque ninguém se lembra de enviar material ou é porque o querem menosprezar em detrimento das máquinas da Sinclair? De uma ou outra forma decidi-me por enviar algo que possa interessar aos possuidores de computadores iguais ao meu. Deixarão de se queixar, pelo menos desta vez, que não mandam nada para aí. E que o "Canto dos Outros" comece a ser igual ao "espação" reservado ao Spectrum.»

FERNANDEZ MUST DIE — A missão é fundamentalmente destruir as casas distribuídas pelo terreno de jogo e não salvar prisioneiros e apanhar ouro.

RUN/STOP = Mapa do jogo.
COMMODORE KEY = Condecorações e estatísticas.
RESTORE = Abortar o jogo.

CIBERNOID II — Na opção de redefinir teclas, escrever YGRO ou ORGY e dará vidas infjnitas.

GHOSTS 'N' GOBLINS — No 2.º nível na parte dos monstros o melhor para os destruir é a tocha.

THUNDER BLADE — Na 3.ª fase de cada nível, carregar nas teclas todas que o héli andará para trás, não tendo que se percorrer os «batalhões» de inimigos que aparecem.

DAN DARE II — Em 1.º lugar, há que destruir os computadores. Depois, matar todos os humanóides e depois então há que fugir para sítios onde a explosão não nos atinja. (Estes sítios encontram-se entre dois portões, um dos quais não se abre normalmente.)

Para este jogo prometo o mapa em breve...

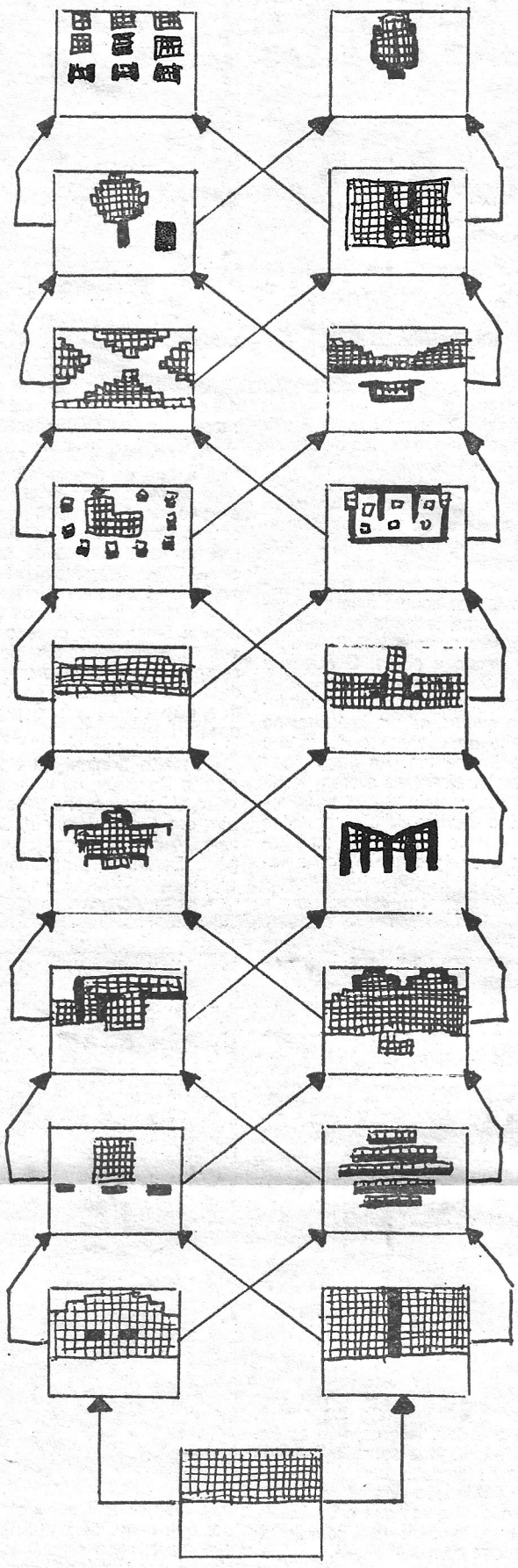
ATF SIMULATOR — Teclas

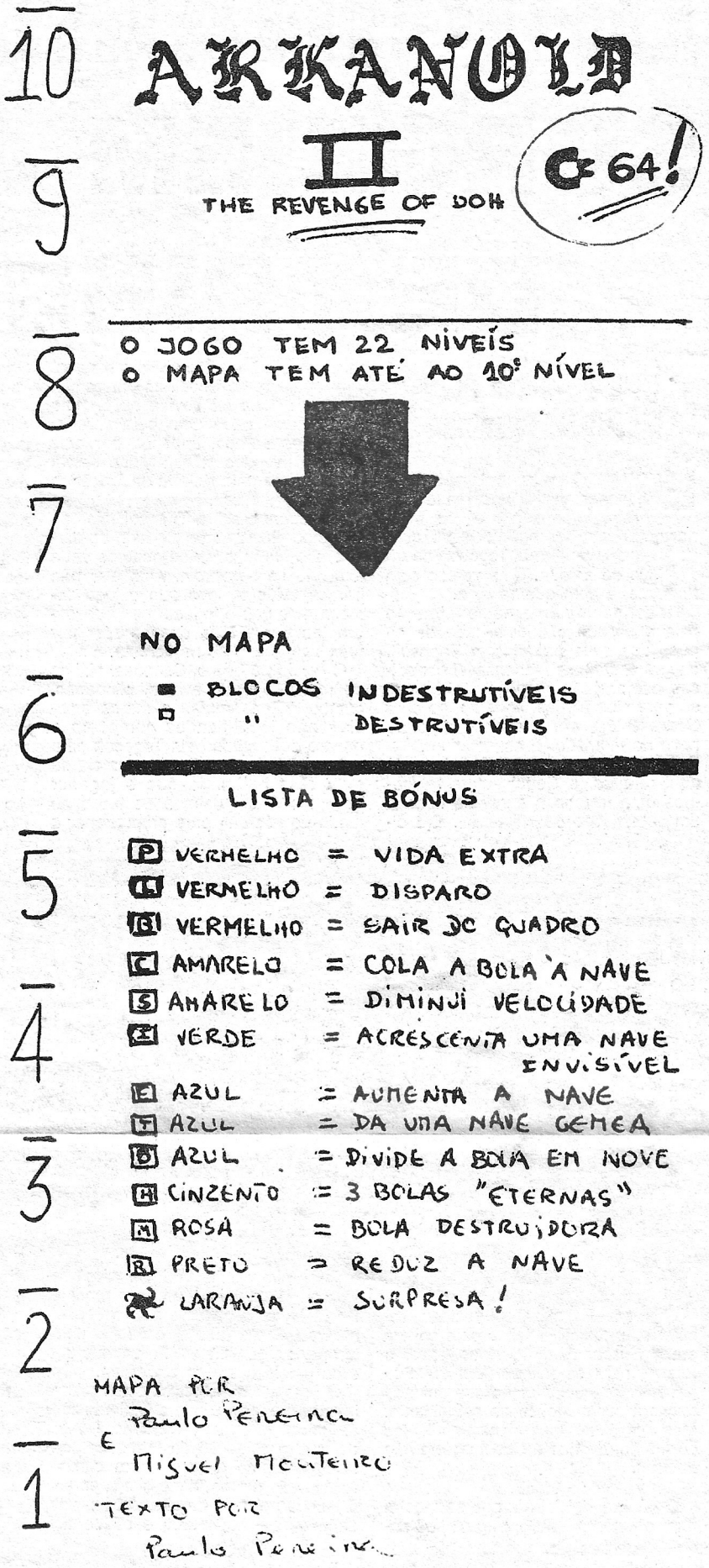
Q-A → Aumentar/diminuir potência
T → Seguir linhas do terreno
L → Aterragem automática
N → Escolher mísseis
M → Disparar mísseis
C → «Computador de bordo»
J → Desviar mísseis inimigos — SAMS

BUBBLE BOBBLE — Os objectos e suas funções:

Chapéu de chuva — Avança quadros
Anéis — Ao andar ou ao saltar dá pontos
Rebuçados — Melhora o tiro
Bengala — No fim do nível dá um diamante ou fruto gigante
Lâmpadas mágicas:
Amarelas — Aumentam a potência do tiro
Rosas — Destroem os inimigos todos
Vermelhas — Aumentam a potência do tiro e a velocidade do boneco
Verdes — ?
Ténis — Aumentam a velocidade do boneco
Bomba — Destrói todos os inimigos
Poção na garganta — Uma boa surpresa

Se não morrerem até ao quadro 20, depois até ao 30 e ao 40, vão apanhando as casas que aparecerem e terão agradáveis surpresas.





E para aqueles que gostam de programar:

POKE 53280, X → BORDER
POKE 53281, X → PAPER
POKE 646, X → INK
POKE 774, 0 → Listagem invisível
POKE 774, 26 → Desactiva o anterior
SYS 64760 → NEW
SYS 64738 → Mesmo efeito
SYS 64739 → CRASH

Um pedido

É pouco regular que pedidos soltos passem para as páginas deste vosso jornal. Abre-se, no caso do «Canto dos Outros», algumas excepções, dado que parece ser difícil, aos possuidores de outras máquinas que não o Spectrum, encontrar parceiros de conversa.

Quem procura troca de informações com utilizadores do Atari ST é o leitor Sérgic Paulo Pereira Inácio, da Rua Almeida Garrett, 25-4.º dt.º, 2600 Vila Franca de Xira. É com o seu pedido que se fecha este espaço.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — ROLLING THUNDER
2.º — BATMAN
3.º — THE A-TEAM
4.º — ACTION FORCE II
5.º — ARCANOID – REVANGE OF DOH 48K
6.º — ASPAR GP LASTER
7.º — BASKET MASTER
8.º — BATTLE SHIP
9.º — BARBERIEN
10.º — BOMB JACK II

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comecial São João de Deus).

Pokes & Dicas

SEMANA de coisas novas e algumas velharias. E, referindo estas últimas, a indicação de que havia muita carta por abrir onde, não respeitando o pedido aqui feito, gente houve que utilizou os dois lados do papel. Claro, vocês estão mesmo a ver, o «come-papel» anda de barriga cheia, o que só lhe pode fazer mal com o calor que está.

Mais uma vez o pedido aqui fica: escrevam com letra legível, só de um lado do papel, frases curtas e que sejam de fácil leitura. Ele há por aí gente que não sabe o que é um ponto final. Ou uma vírgula. Ou que começa a falar de um jogo e na palavra seguinte já está noutro. Cuidado, que o «come-papel» está atento. Cada vez mais. É que agora, com Agosto de porta aberta, as penalidades são maiores. Na estrada, o que só é bom para os descuidados condutores (ou será condutores descuidados?) e aqui vai no espaço de micros. Quem não cumprir com as regras vai irremediavelmente para a barriga do bicharoco das masmorras. Entendidos? Vamos então às quentes e boas (talvez frescas e boas fique melhor, com a canícula que está...).

Rex com código

De *António José Fonseca Vieira*, da Rua Luís de Camões, 88 r/c — 3000 Coimbra, chegam *dicas* para o terrível *Rex*, um difícil e muito bom jogo da Martech (a tal editora dos altos e baixos). No mesmo saco ainda alguns *pokes* que se espera (reza) funcionem. Interessante parece ser o de *Total Eclipse*. Mas vejam tudo. E procurem o mapa de *Rex* que deve andar por perto.

Correspondência, eis o que *António José Vieira* deseja trocar. Em seu nome e do «Micro Top», o grupo formado com alguns amigos de Coimbra. Especialmente com leitores que percebam de código máquina, mas com toda a gente que goste de escrever cartas e trocar informações e ideias sobre computadores.

REX (segunda parte) — Código "86818 69496899109" (dá 8 vidas e 333 500 pontos). Nesta segunda parte é só seguir as setas pois o caminho é só um, mesmo assim passo a explicar o que se deve fazer nos vários «écrans».

1 — Descer da base com cuidado pois há uma planta que dispara. Andar para a direita.
2 — Subir o elevador, não até cima (há uma planta que tocando nela mata). Andar para a direita.
3 — Subir, utilizar o escudo e destruir a planta que dispara e também as plantas que se encontram à frente, subir o elevador.
4 — Continuar no elevador só até meio e depois saltar para a esquerda, ir até à base e matar as plantas e seguir para o próximo «écran».
5 — Utilizando o escudo ir andando e subindo para a esquerda (destruindo os inimigos). Reabastecer o escudo.
6 — Ir andando para a esquerda (sempre disparando), subir, destruir as duas plantas que se encontram dos dois lados da corda, subir a corda.
7 — Subir até meio, destruir as plantas que disparam e saltar para a corda da direita e daí para a próxima e finalmente para o «écran» seguinte.
8 — Destruir as plantas e saltar duas cordas, subir na última
9 — Utilizar o escudo e entrar na base e seguir para a esquerda.
10 — Destruir os inimigos, reestabelecer o escudo e subir até ao elevador, já neste passamos ao «écran» seguinte.
11 — Utilizando o escudo vamos para a direita e saltamos para o próximo «écran».
12 — Destruir as plantas e entrar na base e saltar para o elevador e subir neste.
13 — Já no fim do elevador utilizando o escudo vamos para a esquerda, recuperamos o escudo e vamos saltando até ao topo do «écran».
14 — Aqui vamos para a base e subimos pelas cordas.
15 — Temos que destruir muitos humanos e ir subindo as plataformas até ao fim.
16 — Podemos subir pela corda ou ainda pelos elevadores e plataformas.
17 — Tendo o máximo cuidado com as plantas subimos para a corda, destruímos a planta que está no elevador e entramos neste.
18 — Já no fim do elevador saltamos para a base e daí para as plataformas até ao próximo «écran».
19 — Utilizamos o escudo e subimos até à corda, saltamos para a outra que usamos para subir.
20 — Vamos pelas plataformas para a esquerda destruindo os inimigos, entramos no elevador e subimos.
21 — Temos duas opções: *a*) Continuamos pelo elevador (mais rápido); *b*) A meio saltamos para a plataforma e daí para a base e voltamos ao elevador (mais lento, mas mais seguro).
22 — Vamos de plataforma em plataforma e reabastecemos o escudo e vamos para o elevador e daí para o «écran» seguinte.
23 — Utilizamos o escudo, destruímos os inimigos e voltamos a reabastecer o escudo, vamos para a corda e subimos.
24 — Saltamos para a base e daí subimos para as plataformas destruindo as plantas.
25 — Com o escudo vamos subindo, destruindo os inimigos, passamos para o próximo «écran».
26 — Com o máximo cuidado saltamos para a última plataforma e daí disparamos contra o monstro final que se encontra imóvel. Então é o fim do jogo e é nos dito que *Rex* pode ir para casa tomar um chá e descansar.

* Quero ainda dizer que todas as plantas imóveis que encontramos, matam, mesmo com escudo.
* Pudemos ir utilizando raios (ϟ) que destroem tudo o que se encontra no «écran».
* De 10 mil em 10 mil pontos ganhamos uma vida por isso há que ganhar muitos pontos.
* Cuidado com os humanos e outros inimigos que aparecem no «écran» em qualquer sítio.

TOTAL ECLIPSE — POKE 47735, Ø (não passa o tempo); POKE 47823, Ø (não gasta a água); POKE 46064, Ø; POKE 47810,Ø; POKE 48154, Ø; POKE 50911, Ø (não se cansa); POKE47283, 33; POKE 47286, 54; POKE 47289, Ø (tem sempre 5 *ankhs*)

RAMBO III — POKE 60190, Ø (continua sempre quando morre); POKE 63126, Ø (imune na 3.ª parte)

LAST NINJA 2 — POKE 36578, Ø(vidas inf. na 1.ª fase); POKE 35993, Ø (vidas inf. na 2.ª fase); POKE 36751, Ø (vidas inf. na 3.ª fase); POKE 36513, Ø (vidas inf. na 4.ª fase); POKE 36393, Ø (vidas inf. na 5.ª fase); POKE 36822, Ø (vidas inf. na 6.ª fase)

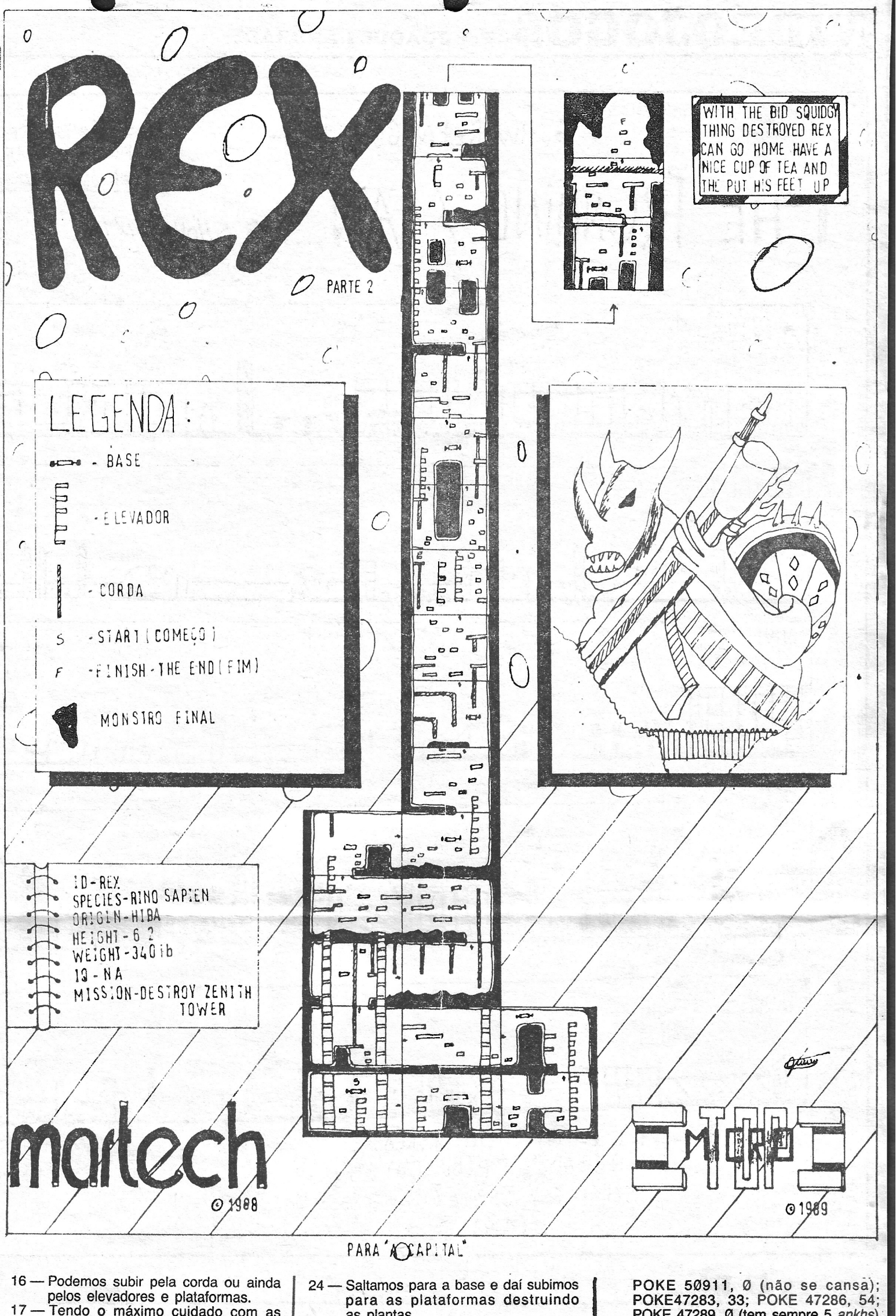
THUNDER BLADE — POKE 65152, Ø; POKE 65155, Ø (imune aos choques); POKE 65139, Ø (vidas inf.)

AFTER BURNER — POKE 48900, Ø (vidas inf.); POKE 48905, Ø (munições inf.)

SAMURAY WARRIOR — POKE 35833, Ø (tempo inf.); POKE 41389, Ø (não gasta dinheiro); POKE 37866, Ø (imune aos golpes inimigos); POKE 45092, 175 (golpe mortal); POKE 35878, 201 (mendigo não mata); POKE 40767, Ø (ganhar o jogo)

1943 — POKE 48721, 201 (energia inf.);

(Continua na página seguinte)



VIDEOJOGOS

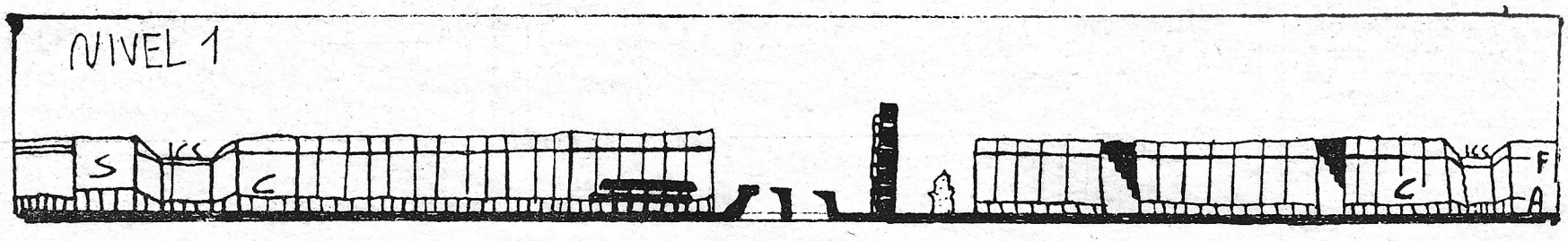
Por JOAQUIM ANDRADE

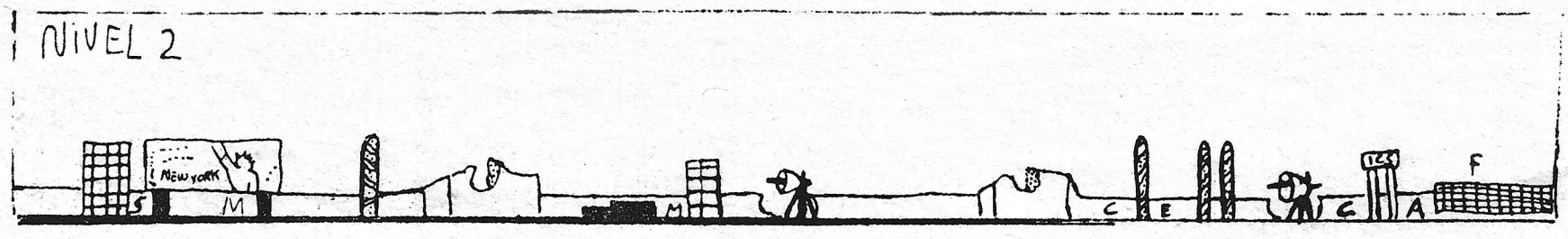
SCHWARZENEGGER IS...

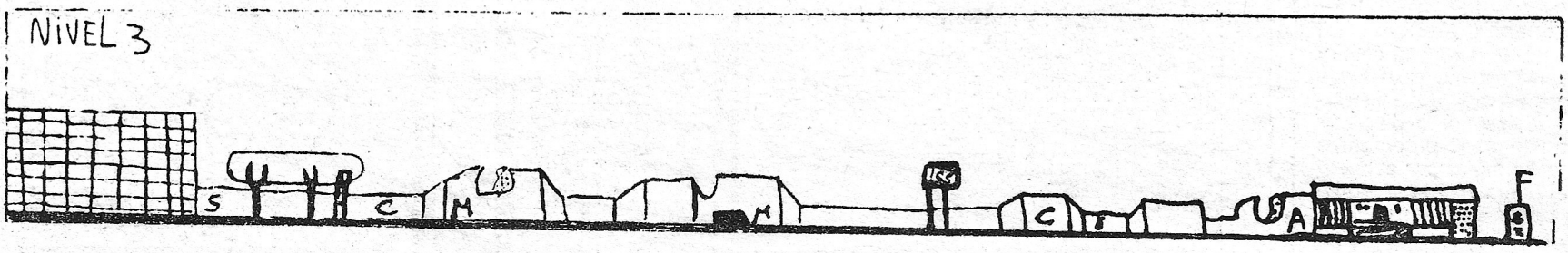
THE RUNNING MAN... IT'S SHOW TIME!

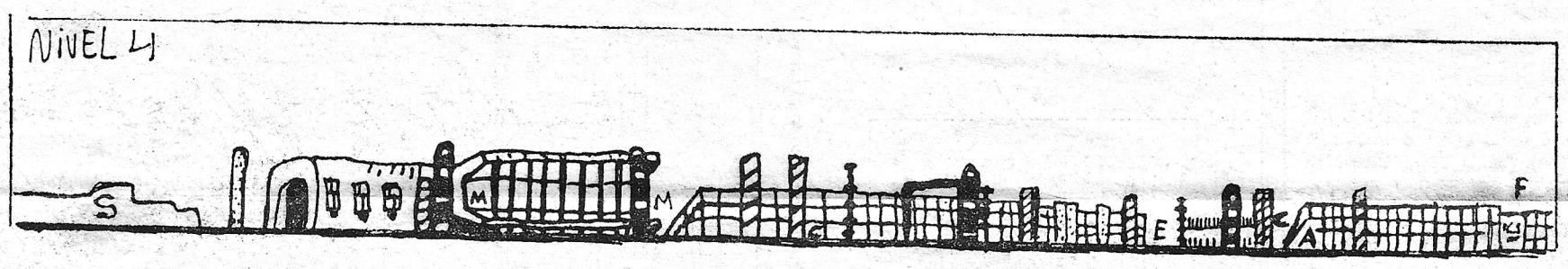
S= COMEÇO DE NIVEL
F= FIM DE NIVEL
M= MUNIÇÃO
E=ENERGIA
C= CÃO
A = ADVERSÁRIO
E=ENERGIA

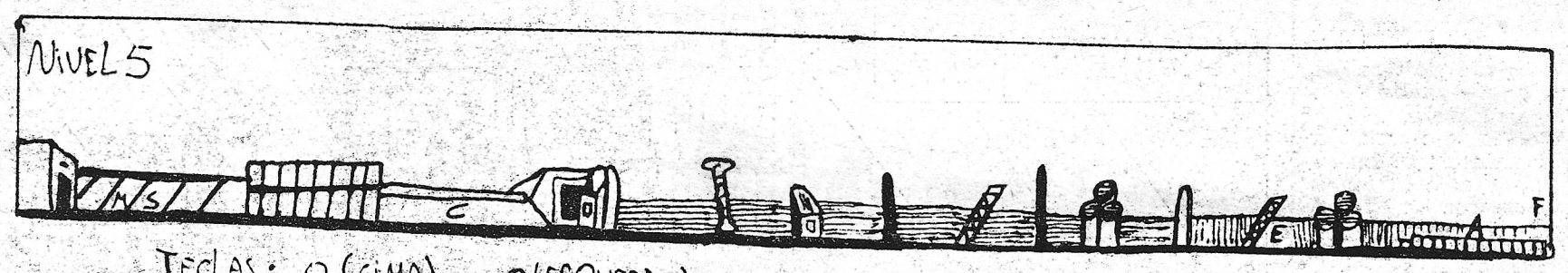
APRESENTADO POR CARLOS M. C. CARMO











TECLAS: Q (CIMA) O(ESQUERDA)
A (BAIXO) P(DIREITA)
M (FOGO) SPACE (FOGO - JOGO DOS SIMBOLOS).
C (COR)

Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

POKE 53114, Ø (*smart bombs* inf.);
POKE 53158, Ø (*rollings* inf.)

Impact

Eis uma velha, decididamente com barbas, mas interessante. Vem do leitor *André Pereira Henriques*, da Praça Cidade de Badajoz, lt. 8-5.º esq. — 2000 Santarém, que precisa de ajuda para *Stifflip, Tarzan* e *Captain America* (objectivo).

IMPACT — Neste jogo o objectivo é destruir com a bola o muro inteiro, para passar ao seguinte, num total de 80 níveis. Os quadrados que estão ao lado indicam os poderes que temos ou poderemos ter. Para os utilizarmos temos de apanhar os objectos amarelos que caem quando acertamos em alguns tijolos. Quando apanhamos um objecto amarelo um dos quadrados ao lado fica de outra cor, mais escura. Se depois carregamos no «select» ficamos com o poder que está indicado no quadrado. Os poderes são os seguintes: no 1.º quadrado ficamos com a bola mais lenta; no 2.º, podemos apanhar a bola e arremessá-la donde quisermos; no 3.º, ganhamos mais duas bolas, ou seja, ficamos com três em jogo; no 4.º, o nosso taco fica maior; no 5.º, o tijolo que está invisível no 1.º nível fica a ver-se; no 6.º, se disparamos, saem tiros do nosso taco que dão para destruir os tijolos; no 7.º, todos os inimigos desaparecem; no 8.º, podemos disparar foguetes que destroem os tijolos; e no 9.º, ficamos com uma bola grande que destrói «montes» de tijolos de cada vez.

Yeti e os *pokes*

Queixas, eis o que chega aqui ao Poço vindo de S. Luís. Tudo pela pena do leitor *Nuno Correia*, da Estrada Nacional, n.º 64, — 7555 S. Luís (onde raio é isso? ficámos curiosos aqui no Poço. Há mesmo monstros a falar numa expedição de demanda de tal localidade...).

Este leitor (que procura desesperadamente um jogo chamado *Paradise Cafe*, alguém o pode ajudar?) envia alguns *pokes* e carregadores que funcionam. E, claro, queixa-se, algo que vocês perceberão se lerem a carta que ele escreve. Vamos lá.

Para começar quanto ao *YETI* têm aparecido n'«A Capital» carregadores e carregadores que não funcionam. Este é garantido funcionar mas é muito difícil passar o 3.º nível.

Quanto ao comando, têm aparecido carregadores que funcionam, mas quando se obtém 10 vidas, morre-se e volta-se ao princípio. Neste não há este problema, é só avançar e disparar sem ter medo de obter 10 vidas. A seguir vão mais algumas informações que penso não terem saído ainda n'«A Capital» e que funcionam. São poucas informações porque aqui nesta zona baseamo-nos nas informações de «A Capital» e não vale a pena repeti-las. Gostaria de obter ajuda para os seguintes jogos: *SALAMANDER; R-TYPE; SIDE ARMS.*

YETI

```
1Ø CLEAR 24575: BORDER Ø: PAPER Ø:
   INK Ø: CLS
2Ø LET T = Ø: LOAD "" SCREEN $:
   LOAD "" CODE
3Ø FOR F = 65387 TO 654Ø4
4Ø READ A: POKE F, A
5Ø LET T = T + (F – 65377) * A: NEXT F
6Ø IF T < > 32155 THEN STOP
7Ø POKE 6539Ø, 187 (vidas inf.)
8Ø POKE 65398, 188 (granadas inf.)
9Ø POKE 65393, 219 (tempo inf.)
1ØØ POKE 654Ø1, 191 (munições inf.)
11Ø POKE 65Ø92, 24
12Ø RANDOMIZE USR 65354
13Ø DATA 175, 5Ø, 22, Ø, 5Ø
14Ø DATA 96, Ø, 62, 24, 5Ø
15Ø DATA 183, Ø, 5Ø, 169, Ø
16Ø DATA 195, 252, 183
```

COMANDO

```
1Ø CLEAR 4Ø ØØØ: LET B = Ø
3Ø FOR F = 65Ø3Ø TO 65Ø52
4Ø READ A: POKE F, A: LET B = B + A:
   NEXT F
5Ø IF B < > 2102 THEN PRINT "Error":
   BEEP 1, Ø: STOP
6Ø PRINT "START": LOAD "" CODE
7Ø POKE 65441, 172: POKE 65442, 84:
```

RANDOMIZE USR 65485
8Ø DATA 49, Ø, 98, 175, 33, 4, 1Ø8, 119, 35, 119, 35, 35, 119, 35, 119, 35, 119, 5Ø, 254, 236, 195, 3Ø, 1ØØ

SAMANTHA FOX STRIP POKER — POKE 18572, 24 (consegue-se passar as imagens uma por uma, mas depois não dá para jogar. Têm de voltar a carregar.

AD ASTRA (Códigos) — PM5L — nível 1; 739F — nível 2; GU7Z — nível 3; E4K8 — nível 4; HJ69 — nível 5. No fim de cada nível basta colocar estes códigos, caso contrário a nave será destruída e perder-se-á uma vida.

MEGA-CHESS — No nível 1 e 2 se carregarmos na tecla M, o computador jogará a nossa peça mais indicada.

Aviso *Maradona*

Pedro Miguel B., da Praceta André Resende, 2-3.º esq., Laranjeiro — 2800 Almada, tem um aviso para fazer em relação ao jogo com o ás do pedal, perdão da bola. E mais quer o Pedro, pelo que o melhor é lerem a carta dele. Já.

Gostaria que se algum leitor de «A Capital» tivesse algum dos seguintes jogos, entrasse em contacto comigo: *JACK THE RIPPER; Pokeador* automático (o da «Micro Hobbie»); *3 D GAME MAKER; 3 D GRAPHIC EDITOR; 3 D ROOM DESIGNER;* qualquer jogo de estratégia de futebol (se eu já o tiver, depois aviso).

Em *Handball Maradona*: quando alguém quiser mandar os seus códigos, tem de dizer também as iniciais que usou. Tendo eu inspeccionado a listagem do programa (percebo umas coisas de C.M.), constatei que os códigos de passagem de nível estão relacionados com uma equação difícil de perceber na qual as duas letras que o jogador introduz como sendo as suas iniciais vão originar um código numérico próprio.

Cheio de pressa

Cheio de pressa (e não cheio depressa, o que significa algo totalmente diverso), é também o que se pode dizer do jogo que tem por título *The Running Man*. Fita com Schwarznegger (parece que não falhou uma letrinha no nome do musculado rapaz da Sétima Arte), chegou também ao micro, e com tal pressa que ainda não houve tempo aqui no Poço para tratar deste assunto.

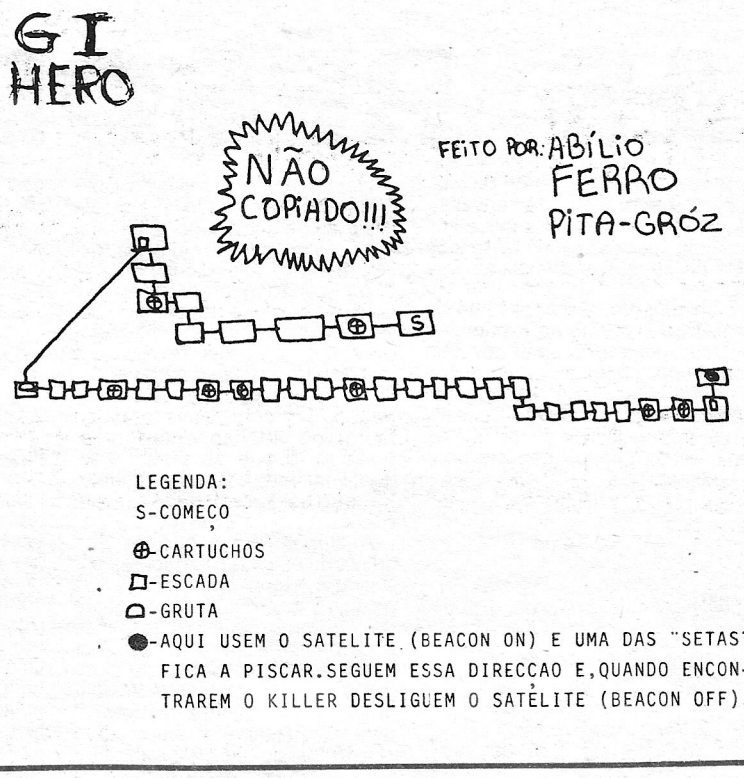
Bem mais rápido foi o leitor *Carlos Manuel C. Carmo*, da Quinta do Conde, 3, Rua 142, lt. 2983 — 2830 Barreiro, que enviou um mapa dos primeiros cinco níveis. Foi mesmo a despachar. Deste leitor, ainda, e para fechar por esta semana (cheia de surpresas, pelo menos na recta final), *dicas* várias para coisas velhas e não tanto assim. Ponto final parágrafo.

HUGHES PROF. SOCCER — Se forem fazendo substituições aos jogadores das outras equipas, automaticamente a forma dos vossos jogadores subirá. Para fazer substituições, carregue em B quando a bola estiver fora das 4 linhas ou quando estiver em posse do guarda-redes, para regressar ao jogo basta voltar ao «menu» e pôr o cursor em PLAY MATCH. Este jogo parece complicado, mas é bastante fácil de se entender.

DRAGON NINJA — Ofereço um jogo a quem me gravar o 8.º nível deste jogo. As 12 cópias que já tive até hoje vieram sem o 8.º nível.

NIGEL MANSELL — Ofereço outro jogo a quem tiver um carregador ou *dica* (eficaz, claro), para passar a «maldita» pista húngara (9.ª pista).

RUNNING MAN — No ano 2019, já não haverá olimpíadas ou os jogos sem fronteiras, mas sim o jogo da morte, onde vale tudo... até arrancar olhos.



KILLIAN, o Terrível, é o organizador deste jogo passado em 5 níveis, nunca nenhum concorrente conseguiu seguir em frente neste jogo, excepto *BEN*, que é o atleta que comandamos nesta missão. Temos de derrotar cães «dobermänner» e adversários armados até aos dentes, no final de cada nível. Até ao 2.º nível, parece que este jogo de morte só é difícil ao 8.º dia da semana, mas a partir do 3.º nível, as coisas complicam-se um pouco, pois há adversários que se movem mais depressa e disparam a torto e a direito, e o advesário do 4.º nível chega mesmo a voar. Para derrotá-los basta irmos sempre atrás deles para golpearmos o inimigo pelas costas... No ano 2019 os heróis já podem atacar pelas costas. Podemos fazer uso de bastões e dum tijolo(?) que quanto a mim é a arma mais eficaz pois pode ser arremessado. Os cães atrapalham muito, por isso quando estiver a lutar com o adversário, tenha cuidado. Para ganhar pontos podemos dar umas sapatadas aos cães enquanto eles estiverem no chão. Há 2 cães por nível. O 5.º e último nível por incrível que pareça, é o mais fácil de todos, pois temos uma pistola (pistolona para ser rigoroso). Aqui há guardas que disparam sobre nós, mas com calma e muita paciência, é fácil chegar até *Killian* que está estático à nossa espera, aí é só «sacudir o pó» à farda dele para acabar este jogo que não é tão difícil como muitos pensam... E «congratulations! You have defeated *Killian*».

NOTA: No final de cada nível, há um jogo que é o «Jogo dos Símbolos», onde temos de registar no quadro do lado esquerdo os símbolos do quadro direito, quanto mais idênticos ficarem os quadros maior será a pontuação.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA

POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

GI Hero

O mapa é mau mas o importante é a mensagem. E é por isso mesmo que se publica o desenho do leitor *Abílio F. Pitta Gróz*, da Rua Luís de Freitas Branco, 24-2.º esq. — 1600 Lumiar, Lisboa. Agora ninguém vai ter desculpas para dizer que *GI Hero* é tempo perdido dado que não se consegue encontrar o cão *(Killer)* que deve acompanhar o soldado na sua missão. Procurem o mapa e estarão no caminho certo.

Aqui, para que *GI Hero* seja ainda mais fácil, fica alguma informação recolhida por este leitor no decorrer da sua caminhada pelos caminhos da floresta.

Para pôrem no modo para escolherem ferramentas, minas, etc., virem-se para e disparem. Depois aparece uma mira e é só escolherem.

WEAPON — Quando o cartucho se acaba, se escolherem esta opção o outro aparece.

MINES — MINE NUMBER — Mina número

SET MINE — Colocar mina

DETONATE MINE — Detonar mina

TOOLS-TORCH — Tocha

NEWBATT — ?

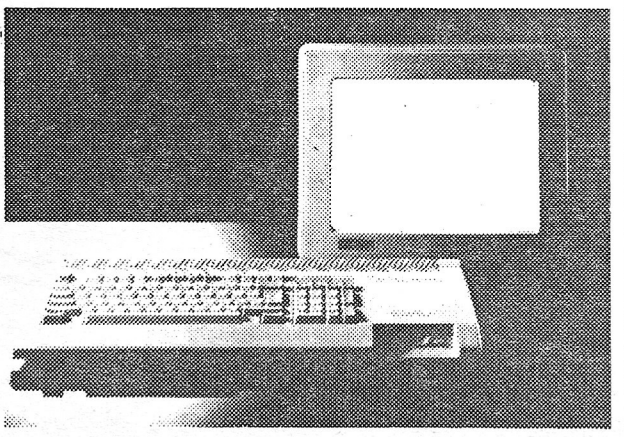
CUT FENCE — ?

NOTA: Quando se coloca uma mina nunca se deve pisar. Nunca se deve detonar uma mina quando se está no quadro onde é colocada. Usar a tocha só quando se está na gruta e ao sair dela deve-se sempre apagar.

NOTA DO MONSTRO SABICHÃO DO POÇO: A «tocha/torch» de que este leitor fala é uma lanterna. Por isso mesmo é necessário apagá-la quando se sai das cavernas. E, por isso mesmo, há uma opção de *new batt* no «menu». Nova bateria, para carregar a lanterna. Simples.

A opção de *cut fence* que parece causar problemas ao Abílio significa que o soldado terá de cortar uma cerca de arame farpado. Utilizando um instrumento especial para cortar-arame (quem se lembra do jogo *The Great Escape* sabe como é...) o jogador deve recorrer a essa opção de «menu».

MAIS VIDEOJOGOS E UM CONCURSO ESPECIAL AO SÁBADO



Seis Euro-PC Schneider + monitor a cores + impressora

ANABELA DA SILVA VALENTE ANTÓNIO, de 23 anos, casada de fresco e moradora em Santo António dos Cavaleiros, juntou-se, a semana passada a Maria Margarida Fernandes de Castro, uma estudante universitária de Mem-Martins, na lista dos vencedores do passatempo «Recorte e Cole», que atribui ao longo de todos os sábados de Verão, até 23 de Setembro, um computador Euro PC, da Schneider, acompanhado de monitor e impressora.

Como temos afirmado, «A Capital» está a oferecer aos seus leitores a hipótese de ganharem seis computadores Euro PC, da Schneider, com monitor a cores e impressora, a cada um no valor global de 226 mil escudos. Trata-se de uma iniciativa especialmente dedicada aos mais jovens e ligada aos suplementos especiais de fim-de-semana, com páginas de jogos e tudo o resto que lhes diz respeito. Para concorrer basta comprar o jornal de sábado, recortar o cupão especial e enviá-lo num postal dos CTT para a sede de «A Capital», na Travessa Poço da Cidade, 26 — 1200 Lisboa. Amanhã publicar-se-á o último cupão n.º 3 de «Recorte e Cole», que habilita os leitores para o sorteio da próxima sexta-feira, dia 18 de Agosto. Mais uma oportunidade, pois, de ganhar um computador.

Para se habilitar basta recortar o cupão próprio e enviá-lo para «A Capital»

PRÉMIOS

EURO PC Schneider

COM O APOIO DE IFS

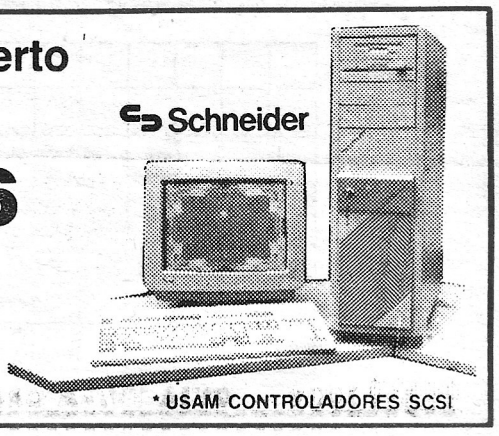
No momento certo, o produto certo, para o cliente certo

Schneider 80 386

A MAIS ELEVADA PERFEIÇÃO TECNOLÓGICA

Configurações:
16 MHz/60 Mb
25 MHz/60 Mb
25 MHz/160 Mb *
25 MHz/340 Mb *

Alta resolução V. G. A.
— 1024 X 768



* USAM CONTROLADORES SCSI

IFS Informática Formação e Serviços, Ida.
Rua Castilho, 221 — 1000 LISBOA
☎ 684450 / 693661 — Telefax 684445 — Telex 63756 IFCOMP.P